Vous ne vous êtes jamais demandé comment une Arme ayant vécu plusieurs siècles pouvait n'avoir que 100pts comme c'est le cas des Armes des joueurs au démarrage du jeu ? Et bien c'est simple, c'est parce que les Armes - comme les Porteurs - peuvent subir des traumatismes, et donc, perdre de leur puissance. Il y a deux paramètres qui font régresser une Arme, la perte d'un Porteur avec lequel la relation commençait à devenir intime, et le temps d'isolement qu'une Arme passe loin de tout Porteur potentiel, dans un puit, sous une banquise, ou même dans l'eau !

Voici donc deux petites tables qui vous permettront de gérer les traumatismes des Armes selon ce qui leur arrive. La première concerne l'ancienneté du Porteur de l'Arme qui correspond au temps que l'Arme a passé avec son Porteur avant que celui-ci ne décède. Notez que si le changement de Porteur s'est fait sans violence et d'un commun accord (ce qui peut arriver), on ne considère évidemment pas qu'il s'agit d'un traumatisme, et la règle ne s'applique donc pas. La seconde table concerne le temps d'isolement de l'Arme, c'est à dire le temps qu'elle a passé seule, sans porteur, loin de tout contact télépathique, avant qu'elle ne soit retrouvée et reprise en main.

Table 1 : Perte de Porteur

Ancienneté du Porteur perdu

1 mois	1 des pouvoirs de l'Arme est affecté d'une Condition pendant 10 jours*
2 mois	2 des pouvoirs de l'Arme sont affectés d'une Condition pendant 10 jours*
4 mois	2 des pouvoirs de l'Arme sont affectés d'une Condition pendant 1 mois*
6 mois	L'Arme perd 10 points et l'un de ses pouvoirs se trouve affecté d'une Condition pour un mois*
9 mois	L'Arme perd 15 points et l'un de ses pouvoirs se trouve affecté d'une Condition pour un mois*
1 an	L'Arme perd 20 points
1 an ½	L'Arme perd 30 points
2 ans	L'Arme perd 30 points et 3 de ses pouvoirs sont affectés d'une Condition pour 4 mois*
5 ans	L'Arme perd 50 points
10 ans	L'Arme perd 50 points, 3 de ses pouvoirs sont affectés d'une Condition pour 1 an* et elle encaisse pour 2 ans* une Limitation en relation avec l'incident qui a causé la perte de son Porteur
15 ans	L'Arme perd 75 points et encaisse pour 5 ans*une Limitation en relation avec l'incident qui a causé la perte de son Porteur
20 ans	L'Arme perd 100 points et prend une Limitation permanente en relation avec l'incident qui a causé la perte de son Porteur

* le temps de Condition indiqué se décompte à partir du moment où l'Arme trouve un nouveau Porteur

Table 2 : Isolement d'une Arme

Durée d'isolement

6 mois	2 des pouvoirs de l'Arme sont affectés d'une Condition pour 1 mois*
1 an	3 des pouvoirs de l'Arme sont affectés d'une Condition pour 3 mois*
5 ans	L'Arme perd 10 points
10 ans	L'Arme perd 10 points et oublie l'usage d'un pouvoir pour 1 mois*
20 ans	L'Arme perd 15 points et oublie l'usage d'un pouvoir pour 2 mois*
50 ans	L'Arme perd 20 points et oublie l'usage de 2 pouvoirs pour 6 mois*
1 siècle	L'Arme perd 30 points, oublie l'usage de 3 pouvoirs pour 1 an et prend une limitation permanente en relation avec la cause ou la nature de son isolement.
2 siècles	L'Arme perd 50 points, oublie l'usage de 4 pouvoirs pour 2 ans et prend une limitation permanente en relation avec la cause ou la nature de son isolement.
Par siècle au-delà du 2ème	-10 points et 1 an supplémentaire d'oubli par siècle pour 4 ou 5 pouvoirs. Et une limitation de plus en relation avec son isolement à partir du 5ème siècle seulement

* le délai indiqué se décompte à partir du moment où l'Arme trouve un nouveau Porteur

Lorsqu'une Arme perd des points, ceux-ci se traduisent automatiquement en pouvoirs perdus, mais le MJ peut également traduire cette perte par des Limitations ou des Conditions si le nombre de points perdus ne peuvent tous être convertis en pouvoirs. Je m'explique : l'Arme perd 10 points, mais son pouvoir le plus faible est à 15pts. Dans ce cas, il n'est possible de retirer aucun pouvoir. Le MJ doit alors substituer cette perte de pouvoir par des handicaps pour l'Arme et appliquer pour 10pts de Conditions ou de Limitations au choix. Et ces Conditions/Limitattions seront permanentes (comme le sont les pertes de pouvoirs lorsque l'Arme perd de l'XP). Pour définir l'ordre dans lequel des pouvoirs sont retirés, le MJ a toute lattitude. Il peut les retirer en partant du dernier, mais généralement, il devra faire en fonction des coûts des Armes. Si le dernier pouvoir est à 50pts et que l'Arme ne perd que 20pts, ce dernier pouvoir ne pourra être retiré. D'autre part, certains pouvoirs sont particulièrement fondamentaux pour l'Arme, ils reflètent une partie de sa personnalité et inspirent même son nom. Ces pouvoirs ne devraient jamais êrte retirés, ou en dernière instance, si jamais l'Arme vient à en perdre tous ses points.

Prenons maintenant un exemple récapitulatif qui fait intervenir les deux tables. Une Arme qui perd un Porteur qu'elle possédait depuis 8 mois et qui suite à cet incident passe les 10 prochains mois dans une cave abandonnée perd au total 10 points de pouvoirs et récolte 3 conditions pour 1 mois chacune, le temps de se remettre du choc.

Pour déterminer la nature des Limitations subies par une Arme suite à une perte de Porteur ou un isolement, c'est très simple, il suffit de choisir parmi les Limitations proposées par le jeu une Limitation lié à l'évènement qui a engendré l'incident, ou même, d'inventer cette Limitation si aucune ne convient. Exemple : l'Arme récolte une Limitation suite à la perte de son Porteur fétiche. Celui-ci s'est fait abattre par un groupe de Vorozions. Le MJ peut légitimement choisir d'affubler l'Arme du "racisme envers les Vorozions". Autre exemple : l'Arme passe 120 ans dans la neige car son dernier Porteur (un p'tit jeunot trop sûr de lui) s'est fait abattre par une volée de flèches Thunks au-dessus d'un précipice très profond dans lequel l'Arme s'est abîmée. Elle peut alors récolter une Limitation "peur du vide" ou "peur des hauteurs". Sinon, il y a toujours le bon vieux "Racisme envers les Thunks" qui fait l'affaire si le MJ veut pas se casser la tête.

Conseils pour les Armes des joueurs

Comme les Armes des PJs démarrent autour de 100pts seulement et qu'elles ne datent pas de la dernière pluie, on en conclue qu'elles ont subit une sérieuse perte d'XP à un moment donné. Ce paramètre est à utiliser comme ressort de l'histoire et comme élément pour composer l'historique et la personnalité de l'Arme. Admettons qu'une Arme ait été piégée en 840 Ap.Néinnes et qu'elle ait passé les 200 ans qui ont suivi dans un coffre. Elle vient juste d'être récupérée et passe rapidement dans les mains d'un nouveau porteur : le PJ. On peut supposer que l'Arme disposait d'au moins 170pts auparavant (50 perdus suite à ses deux sicèles d'isolement et 20pts par exemple pour la perte du Porteur précédant cette isolation de longue durée). Cela permet d'ajouter un élément majeur à l'historique de l'Arme, de lui donner des ennemis, des motivations, une épaisseur, bref, c'est une trame sur laquelle construire une partie de son parcours et de son passé. Pourquoi l'a-t-on piégée, qui était ce porteur avec lequel elle a passé plusieurs années ? Etc. Les limitations que possède l'Arme sont également une piste pour comprendre les incidents qui lui sont arrivés. D'autre part, dans l'exemple donné, l'Arme a également oublié 4 pouvoirs pour 2 ans. Element intéressant pour le nouveau Porteur. En plus des pouvoirs gagnés grâce à l'XP, certains pouvoirs vont ressurgir brutalement, des pouvoirs qui en termes de jeu n'avaient pas encore été tirés dans la création de l'Arme et n'étaient même pas connus du joueur incarnant l'Arme si jamais il y en a un, puisque l'Arme elle-même les avait oublié. Si on admet que l'Arme a passé par exemple 16 mois entre les mains de plusieurs Porteurs avant de tomber sur notre PJ tout beau tout neuf, il va voir 4 nouveaux pouvoirs débarquer en quelques jours au bout de 8 mois. Ô surprise ! Le traumatisme qui a rétrogradé l'Arme peut être bien plus ancien et l'Arme peut n'avoir que quelques "conditions résiduelles" de la perte du dernier Porteur au moment où elle arrive entre les mains du PJ. Ce qui fait qu'une ou deux conditions "sautent" après quelques semaines de jeu. Là encore, une bonne surprise.

Mais dans tous les cas, on part du principe que les Armes des PJs ont à un moment ou un autre subi un traumatisme grave (ou plusieurs plus légers) pour n'avoir que 100 points au départ du jeu, et ces traumatismes doivent être des repères pour donner une histoire à l'Arme, l'insérer dans une dramaturgie et l'ancrer dans la chronologie et l'histoire de Tanaephis.

Quant à la vitesse à laquelle d'anciens pouvoirs peuvent ressurgir, elle dépend essentiellement de ce que le MJ souhaite pour ses joueurs et sa campagne. S'il préfère booster les PJs pour les rendre un peu plus puissants ou accelérer la progression des Armes, il peut leur accorder quelques pouvoirs recouvrés au bout de quelques semaines ou mois. Sinon, il peut au contraire considérer que les anciens pouvoirs des Armes ont été définitivement perdus suite à des traumatismes graves.

Conclusion

Au final vous l'aurez compris, cette règle permet de porter un nouveau regard sur l'évolution d'une Arme et de ne pas la rendre linéaire. Les Armes progressent mais perdent aussi de la puissance à des intervals plus ou moins réguliers de leur histoire, en fonction de leurs mésaventures. Elles ont leurs moments de gloire et leur zénith, mais elles pasent aussi par des nadirs. Cela permet de rendre la saga d'une Arme plus dynamique et plus incertaine, avec des hauts et des bas. Une Arme peut ainsi se souvenir avec nostalgie de son époque glorieuse il y a un siècle où elle possédait une tronçonneuse, crachait des flammes et vidait ses ennemis de leurs forces pour conférer celles-ci à ses Porteurs. C'était un autre temps, avant qu'elle ne tombe dans cette embuscade Thunk qui l'a plongé dans un fjord. Mais un jour, elle sait que son étoile brillera de nouveau...